

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media merupakan suatu alat yang fungsinya untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sadiman (2010:7) yang menyebutkan bahwa, media adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada penerima, yang bertujuan merangsang perasaan, pikiran, minat, dan perhatian peserta didik sehingga proses belajar mengajar terjadi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa beberapa media berperan membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif.

Belajar secara mandiri dan aktif perlu untuk mengoptimalkan potensi siswa. Menurut Adicondro dan Purnamasari (2011:17-27) kemandirian belajar adalah proses aktif dan konstruktif pelajar dan menetapkan tujuan untuk proses belajarnya dan berusaha untuk memonitor, meregulasi, dan mengontrol kognisi, motivasi, dan perilaku, yang kemudian semuanya diarahkan dan didorong oleh tujuan dan mengutamakan konteks lingkungan. Sedangkan pembelajaran aktif Menurut Siregar & Hatika (2019:2) Pembelajaran aktif memiliki arti bahwa dalam pembelajaran memerlukan sebuah keaktifan guru dan semua siswa mulai dari fisik, emosional, mental, spiritual dan juga moral.

Penggunaan beberapa media pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Arsyad (2014:19) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di zaman yang modern ini pendidik/guru dituntut untuk dapat menciptakan ataupun mengembangkan suatu media yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran diperlukan sebagai penunjang pembelajaran sesuai empat rekomendasi pilar yang dicetuskan oleh UNESCO 2 dalam Munir (2010:2), yaitu *learning to know* (belajar untuk mengetahui), *Learning to do* (belajar untuk melakukan atau mengerjakan), *Learning to live together* (belajar untuk hidup bersama), *Learning to be* (belajar untuk menjadi/mengembangkan diri sendiri). Berdasarkan empat pilar tersebut media dibutuhkan dalam pembelajaran tematik, dalam pembelajarn tematik terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, PKN, SBdP, dan IPS. Dalam pembelajaran tematik media menjadi komponen strategi untuk menyampaikan pembelajaran mengacu terhadap kegiatan yang dilakukan pelajar dan bagaimana sebuah media dalam merangsang kegiatan belajar tersebut.

Media IPA dalam pembelajaran tematik merupakan alat yang dibutuhkan oleh guru untuk membantu siswa dalam memahami konsep. Menurut Marjono (dalam Susanto, 2013 :167) mengembangkan daya pikir kritis dan rasa ingin tahu adalah hal yang harus di utamakan. untuk mengembangkan pembelajaran

menjadikan siswa lebih memiliki rasa ingin tahu maka guru dapat menyampaikan pembelajaran melalui bantuan media agar lebih jelas.

Menurut Schramm (dalam Putri, 2011:20) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Maka media dianggap sebagai pengantar komunikasi antara guru dan siswa. Jika dalam proses belajar mengajar seorang guru menggunakan media pembelajaran, maka akan membantu pengembangan pengetahuan efektif, kognitif, dan psikomotor siswa. Dengan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memecahkan permasalahan yang tengah di hadapi

Hal ini sejalan dengan hasil wawancara pada tanggal 24 Oktober 2019 di SDN Tirtomoyo 2 Malang yang merupakan sekolah yang dalam proses pembelajarannya sudah menerapkan kurikulum 2013. Pada tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan kelas V. Peneliti menemukan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan pada tema tersebut masih bersifat verbalistik, terbukti dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V SDN Tirtomoyo 2 Malang. Didapatkan data bahwa sekitar 40% siswa yang masih mendapat nilai dalam kategori kurang, kebanyakan siswa belum bisa membayangkan secara langsung bagaimana proses pernapasan manusia di karenakan dalam pembelajaran hanya disuguhi media sebatas media visual gambar dan video saja. Peserta didik masih bingung saat ditanya bagaimana jalanya proses dari pernapasan manusia. Disini peserta didik terkesan hanya menghafal organ-organ nya saja tanpa mengetahui alur dari proses pernapasan manusia.

Beberapa masalah yang telah diuraikan diatas maka diperlukan pengembangan media yang dapat memperkuat pembelajaran tema tersebut, yang menarik dan memotivasi siswa dalam memahami materi yang sedang di pelajari. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang konkrit yang bisa dilihat secara langsung oleh siswa bagaimana proses pernapasan manusia terjadi. Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian dengan mengambil penelitian pengembangan media dengan judul “Pengembangan Media Sibola (sistem pernapasan bola pada paru-paru) pada Tema 2 kelas V SD.”

Media Sibola adalah media berbentuk benda konkrit yang dapat bergerak dengan satu pencetan tombol. Media yang bahan utamanya menggunakan patung manekin yang berukuran sedang dimodifikasi sedemikian rupa dengan menambahkan beberapa bahan seperti pipa dan paru-paru buatan agar nantinya dapat berbentuk layaknya organ pernapasan pada manusia. Media sibola sedang terdapat alat penyangga agar media bisa berdiri sendiri sehingga guru tidak perlu repot untuk memegangnya. Media sibola juga dapat dikatakan praktis karena media ini bekerja secara otomatis dengan satu pencetan tombol maka media akan bekerja sendiri.

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang terdapat kaitannya dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Akbar, Taufiq Nuril (2016) yang berjudul “Pengembangan multimedia interaktif IPA berorientasi guided inquiry pada materi sistem pernapasan manusia kelas V SDN Kebonsari 3 Malang”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media interaktif IPA yang berorientasi *guided inquiry* materi sistem pernapasan pada manusia kelas V SD.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu dalam penelitian ini, saya menggunakan media berupa benda konkrit untuk media pembelajaran siswa kelas V SD pada materi sistem pernapasan manusia. Sedangkan persamaanya yaitu variabel materi sistem pernapasan pada manusia. Pada penelitian terdahulu menggunakan media interaktif dan harus menggunakan perangkat komputer karena berbasis multimedia interaktif sehingga penggunaanya terbatas hanya dapat digunakan jika ada komputer atau laptop. Sedangkan pada penelitian Atmojo, Rahmad Tri (2019) yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Menggunakan Aplikasi Toondoo Materi sistem Pernapasan di Kelas V SD/MI”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik .menggunakan aplikasi Toodoo. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu dalam penelitian ini, saya menggunakan media berupa benda konkrit untuk media pembelajaran siswa kelas V SD pada materi sistem pernapasan manusia. Sedangkan persamaanya yaitu variabel materi sistem pernapasan pada manusia. Pada penelitian terdahulu menggunakan Aplikasi Toodo dan harus menggunakan perangkat komputer atau *handphone* karena berbasis multimedia interaktif sehingga penggunaanya terbatas hanya dapat digunakan jika ada komputer atau *handphone* sehingga dari permasalahan ini peneliti memberikan solusi dengan judul “Pengembangan Media Sibola (Sistem Pernapasan Bola pada Paru-Paru Pada Tema Kelas V SD)”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti merumuskan masalah dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media sibola (sistem pernapasan bola padaparu paru) pada tema 2 kelas V SD ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media sibola (sistem pernapasan bola padaparu) pada tema 2 kelas V SD?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan pengembangan pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media sibola (sistem pernapasan bola pada paru-paru) pada tema 2 kelas V SD
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media sibola (sistem pernapasan bola padaparu) pada tema 2 kelas V SD

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Dari penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran berbentuk konkrit. Spesifikasi media Sibola (sistem pernapasan bola pada paru-paru) dikembangkan sebagai berikut:

1. Konten/ isi produk

Media Sibola merupakan media yang digunakan untuk menjelaskan cara bekerja pernapasan pada manusia yang ada pada materi sistem pernapasan pada manusia. Media ini dikembangkan dengan satu pencetan tombol, media Sibola dikembangkan dengan diberi rekaman suara bagaimana proses pernafasan manusia itu terjadi sebagai backsound. Produk ini dikembangkan

dengan memperhatikan KD dan indikator pada Tema 2, subtema 2, pembelajaran ke 2 pada kelas 5 SD.

2. Konstruksi/ spesifikasi produk

Media ini dibuat menggunakan bahan dasar patung manekin yang berukuran sedang, patung manekin digunakan sebagai badan dari manusia. Media Sibola dapat berdiri sendiri tanpa dipegangi karena media ini diberi sanggahan agar bisa bergerak sendiri tanpa harus dipraktikkan manual oleh guru.

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berlatar belakang karena terdapat hampir setengah dari siswa yang belum memahami materi sistem pernapasan pada manusia di SDN Tirtomoyo 2 Malang. Dengan penelitian langsung ke SDN Tirtomoyo 2 Malang didapatkan hasil bahwa masalah dalam memahami materi “Sistem Pernapasan pada manusia” dapat dikatakan urgen dan harus segera dipecahkan.

Melalui penelitian yang dilakukan oleh peneliti, pada SDN Tirtomoyo 2 Malang belum banyak menggunakan media dalam proses pembelajaran, terutama pada materi IPA sistem pernapasan manusia. Guru dari siswa kelas 5 mengharapkan adanya sebuah media khususnya media konkret untuk materi sistem pernapasan manusia. Dari survey yang dilakukan oleh peneliti di SDN Tirtomoyo 2 Malang, peneliti memberikan solusi untuk mengatasi masalah yang ada dengan mengembangkan sebuah media. Peneliti mengembangkan sebuah media konkret yang sudah ada agar menjadi media yang mudah dipahami siswa, media tersebut sedemikian rupa dibuat mirip dengan proses pernapasan yang terjadi pada manusia.

Dengan demikian peneliti mengharapkan ada perubahan dalam kemajuan memahami materi “sistem Pernapasan pada manusia”. Peneliti mengharapkan penurunan jumlah siswa yang mendapat nilai kurang.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah:

Pengembangan media “Sibola” ini diharapkan dapat mempermudah guru menyampaikan materi kepada siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan media ini dapat digunakan sebagai alat peraga yang dapat dipraktikkan dengan mudah, dengan satu pencetan tombol maka alat peraga ini dapat bekerja dengan sendirinya. Agar media “Sibola” dapat dimanfaatkan secara optimal maka harus memenuhi beberapa asumsi pengembangan yaitu :

1. Dengan menggunakan media sibola guru dapat menyalurkan materi pembelajaran dan siswa dapat memahami materi dengan mudah
2. Sibola dapat digunakan dengan mudah, tidak perlu diperagakan, hanya perlu memerlukan 1 pencetan tombol.

Keterbatasan pengembangan :

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media “Sibola” materi Sistem Pernapasan pada Manusia adalah:

1. Media sibola terbatas hanya dapat digunakan secara bersama dalam pembelajaran di kelas. Sehingga guru akan mendemonstrasikan di depan kelas
2. Diperlukan keahlian teknik mekatronika dalam membuat media ini agar dapat bergerak dengan satu pencetan tombol.

G. Definisi operasional

1. *Media* adalah alat yang digunakan sebagai penyalur pesan dan informasi dari pengajar kepada penerima atau siswa
2. *Pernapasan* adalah pengambilan O₂ (oksigen) dan pengeluaran CO₂ (karbondioksida)
3. *Paru-paru* adalah organ utama pernapasan manusia dan berhubungan langsung dengan sistem peredaran darah
4. *Sibola* adalah sebuah media yang digunakan untuk menjelaskan proses pernapasan pada manusia.

